FREEDOM

Amiga	Insert disk and RESET
Atari ST	Click on LOADER.PRG
Amstrad CPC	RUN"LOADER and then ENTER
PC	A> type LOADER and then Enter

AS A PRECAUTION, DUPLICATE YOUR DISKS BEFORE USE!

If you make a mistake or if you want to use the progam with a new graphic card, DEL CARTE.INF and press ENTER. To use your program on hard disk, copy your floppy disks into a hard disk and leave the "LOADER" disk in the computer while you play the game.

IMPORTANT: This software is distributed with a colour card which serves as an anti-piracy protection device. For both questions, select the corresponding colour.

TEMA: We are in the 19th Century, in one of the splendid buildings of the flourishing colonies producing sugar destined for the metropolitan market. Sugar is selling well. The plantation is making huge profits. But sometimes violent nocturnal outbreaks arise to threaten this apparent harmony: the salves revolt. You are the leader of this rebellion and, at the head of your band of men, you are trying to make an heroic escape towards Freedom. Throughout the exciting tactical phases, you confront the enemy in the form of the foreman, the overseer, the negros' fanatical characters with various physical appearances and deformations either bare-handed or with the cutlass. You will also courageously face the fierce guard dogs set at your heels... all this before the night is through, or before the advancing army arrives. But the more strength and ferocity, human qualities will be needed to overthrow the enemy, discretion, persuasion and a subtle game of co-operation will prove useful in bringing about a victory.

There are three degrees of difficulty: Defiant, Rebellious and Fanatical.

HOW TO PLAY

The Slaves: There are 204 slaves split into 14 huts of 10 field slaves + 6 sets of 10 craftsmen (the wild doctor, hut and the medicine man), 10 and the leader's hut and one overseer. You are the leader "freshwater" (born in the colony) or "saltwater" (born in Africa). Even the oldest ads have not put out your little flame of dignity. You are the instigator of the rebellion. You will have to convince the others, unreliningly, to run away that night. You already work in the fields.

ARMANDAL: Small but quick. Average charisma. Takes advantage of all his powers within the hut.

BELIBONE: A sort of fearful giant, a real fighting beast. Weak charisma. Very gifted for fighting.

BOLIVAR: Fast and fragile young woman. Very strong charisma. Excellent at starting fires. Has average constitution and charisma but great dexterity. Has a great talent for locksmithing.

The craftsman: They will be easily persuaded to join in the revolt. They fight bravely and construct reliable forces.

The servants: Their presence greatly reduces the enemy's ferocity.

The witch doctor:

CANAPE: holds the 'wand of evil' which reduces the enemy's ferocity.

ARCHAL: holds the 'wand of death' which renders the enemy harmless.

The medicine man: Can render the animal doctor harmless without hurting him. **ATOUMO:** has the power to heal wounds.

CANOPE: has the power to poison dogs.

The overseer MANMAN-DLO: is concerned by the slaves fate. When she appears, she will run for power to lengthen the night for a particularly brave leader.

The overseer:

The master: The master owner, ARNAUD DE RONAN: He will fight to the bitter end to subdue the leaders in order to stop the work force from leaving the plantation. The master-executor, GILLES DE LA POMMERAIE: He's a bureaucrat, not a fighting man. By killing the latter he will try to conserve fields, crops and production.

The manager: His job is to get the maximum production from the plantation, and to see to the distribution of all equipment necessary to the running of each service. **Planter-manager of the Plantage: ANNIBAL DE RONAN:** Holds this position in order to make his fortune. He lives in a villa and a plantation himself one day.

The manager TREVISE: Has great influence over the slaves. Unmoved by the burning of huts and the destruction of outbuildings.

The overseer BONNETERRE: Does not fight well. Has no authority over the slaves. **REMILIEN:** Harsh but fair. A poor fighter. Respected by the slaves.

BOLIVAR: Harsh and wicked. Fights well. Hated by slaves.

PASSY: Ambitious. Average fighter. Has no influence on the slaves.

The doctor LAROCHELLE: Has no influence on the slaves and can totally compromise a rebellion if its leader is not accompanied by a witch-doctor.

The animal doctor LAROCHELLE: Cannot fight. Has an average influence over the slaves. Can't help him unless they are accompanied by a medicine-man.

THE GAME OF STRATEGY: First of all, choose the level of difficulty of the game (defiant, rebellious or fanatical) and the leader character you represent. If you choose to be fanatical, the characteristics of the leader and your enemies can be modified. To do this, press the arrow over the qualities (strong, average, weak), the talent distribution percentage (fire-starting, climbing and lock picking) and the enemies' names until you find the combination you want (within the authorised limits).

You can use some of your characteristics to increase your life score: rally as many slaves as you can. The right decisions and successive victories will increase your persuasiveness (your confidence points), thus allowing you to build up your group. Choose your allies well: the witch-doctor will come in useful when it comes to luring the monk's plans, whereas the medicine-man will effortlessly render the animal doctor harmless. When you're in a difficult situation, consult the witch doctor or the medicine man; their knowledge is infinite. Choose carefully which enemies to confront, take into account their weapons and yours, your life score and strength and those of your adversary. Don't forget that you will lose men in the fight, so protect the most vulnerable. It may not always be wise to kill an enemy as prisoners reduce ferocity of the remaining enemies (the principle of hostages). But a prisoner will also slow down your men, and if he is vehement, may undermine the slaves' determination. There are many things which could undermine your discretion, risking the failure of the rebellion by causing the untimely arrival of the troops, barking dogs, the cattle, the plantation bell, gunshots... There's no point starting to walk down the road to freedom without having killed the dogs first as they will catch up with you once and for all. Be careful! At the 'fanatical' level, the dogs are in their kennels at the start of the game but are let loose if your discretion level is very low... Keep an eye on the progression of the night; the dawn means inevitable failure.

HOW TO WIN The target to aim for depends on which master you have.

If you choose the master-prosecutor Gilles de la Pommeraie you must kill all the guard dogs and reach the road to Freedom after having destroyed 50% of the fields and 25% of the utility buildings.

If you choose the master-owner Arnaud de Ronan you must kill all the guard dogs and reach the road to Freedom with a loss of more than 75% of the slaves for the master.

In both cases, killing the master replaces all of these conditions and wins you official victory. The leader can gradually weaken the master by killing all the people who work for him. However, the leader loses when: dawn breaks, he dies during a fight or the troops intervene, when your discretion score is less than the minimum.

UNDERSTANDING YOUR COMPUTER SCREEN The points counter:

The drum three points counters on top of each other show your strength bare-handed, with the cutlass and with the pistol (on the Amstrad there is only one counter which shows your maximum ferocity).

The hibiscus flower shows your life score, which is proportional ro the size of your band.

The butterfly shows your discretion, decreases with the noise you make.

The nest represents the confidence your men have in you.

The torch indicates the passing of time.

Moving around You move around on a bird's eye view of the plantation. If you want a close-up view of where you are, press the 'ENTER' key or press the left hand button on the arrow.

Actions: starting a fire, climbing, picking locks, fighting, rendering characters harmless, rallying the slaves.

These are shown on bamboo sticks on the close-up views. Place your cursor on the action you require and press the 'ENTER' key or the left hand button of the arrow. Press the "ESC" key on the right hand button of the arrow to continue your action.

Facilities to consult: Path-finding. Review and Advice.

These are to be found on the bamboo sticks on the bird's eye view of the plantation. Press the "ESC" key (or the right hand button of the arrows) to obtain the cursor, then press it again (or the "ENTER" key) to "OK" it. You can for even besonders tupfeen Anfuhrer die Nacht zu verlangern

Die Feinde: Der Meister: Der Meister-Besitzer, ARNAUD DE RONAN: Kämpft bis zum bitteren Ende für die Unterdrückung der Anführer, um die Arbeitsmannschaft am Verlassen der Plantage zu hindern. Der Meister-Verfolger, GELLES DE LA POMMERAIE: ein Bürokrat, kein Kämpfer. Durch ein Töten des Anführers konserviert er Felder und Ernten und Produktion.

Der Manager: Seine Aufgabe ist die Produktmaximierung der Plantage. Er organisiert die zur Durchführung der einzelnen Aufgaben notwendige Geräteausgabe.

Pflanzer-Manager NELSON: Steht der Rebellion hart gegenüber. Er nimmt seine Position ein, um Geld zu machen, Sklaven zu besitzen und eines Tages die Plantage als Eigentum zu übernehmen.

Oberer-Manager TREVISE: Hat großen Einfluß auf die Sklaven. Ihm macht das Abbrennen der Hütte und die Zerstörung von Gebäuden nichts aus.

City-Manager BONNETERRE: Kämpft schlecht. Hat keine Autorität über die Sklaven.

REMILIEN: Hart aber fair. Ein schlechter Kämpfer. Von den Sklaven respektiert.

BOLIVAR: Hart und hinterhältig. Ein guter Kämpfer. Die Sklaven hassen ihn.

PASSY: Ehrgeizig. Durchschnittlicher Kämpfer. Hat keinen Einfluß auf die Sklaven.

Der Vorsteher: Er organisiert die Feldarbeit, weckt die Sklaven (durch ein Läuten der Glocke) und meldet Krankheitsfälle. Ein Ausschalten dieses Mannes hätte den best möglichen Einfluß auf ihre Männer.

MANIGA: Brutale Autorität. Kämpft extrem gut.

SANSIQUET: Hat eine starke und ruhige Autorität. Schlechter Kämpfer. Nur selten grausam.

COUDOUT: Fürchterlich. Kämpft relativ gut.

Der Mönch: Er ist zwar unbewaffnet, übt aber großen Einfluß auf die Sklaven aus und kann eine Rebellion total untergraben, wenn der Anführer nicht von einem Hexendoktor begleitet wird.

Der Tier-Doktor LAROCHELLE: Kann nicht kämpfen. Übt durchschnittlichen Einfluß auf die Sklaven aus, die ihn nicht angreifen, es sei denn, sie sind in Begleitung eines Medizinmannes.

STRATEGIESPIEL: Wählen Sie zuerst die Schwierigkeitsstufe des Spiels (defiant, rebellious oder fanatical) und den von Ihnen repräsentierten Anführer. Entscheiden Sie sich für fanatisch, können die Charakteristiken des Anführers oder Ihrer Gegner modifiziert werden. Klicken Sie den Pfeil über den Qualitäten (strong, average, weak), über den Prozentsätzen der Talentverteilung (fire-starting, climbing und lock picking) und über den Namen der Gegner, bis Sie die gewünschte Kombination gefunden haben (innerhalb der festgesetzten Grenzen).

Sie können Ihr Charisma einsetzen, um Ihre Lebenspunktezahl zu erhöhen: scharen Sie soviele Sklaven um sich wie Sie können. Die richtigen Entscheidungen und nachfolgenden Siege steigern Ihre Überzeugungskraft (Ihre Selbstvertrauens-Punkte) und dies hilft Ihnen beim Aufbau Ihrer Gruppe. Wählen Sie Ihre Verbündeten sorgfältig aus; der Hexendoktor ist von großem Nutzen, wenn es um ein Verhindern der Pläne des Mönches geht, wogegen der Medizinmann den Tier-Doktor ohne Schwierigkeiten außer Gefecht setzt. Befinden Sie sich in einer verzweifelten Lage, sollten Sie den Hexendoktor oder den Medizinmann zu Rate ziehen - beide haben ein unbegrenztes Wissen. Wählen Sie auch die Gegner, mit denen Sie sich auseinandersetzin, sorgfältig aus, denken Sie an deren Waffen und an Ihre, an Ihre Lebenspunkte, Ihre Stärke und an die Ihrer Gegner. Vergessen Sie nicht, daß Sie im Kampf Leute verlieren und schützen Sie diejenigen, die am ehesten verwundbar sind. Es ist nicht immer die beste Lösung einen Feind zu töten, denn Gefangene reduzieren die Kampfkraft des verbleibenden Feindes (Geiselprinzip). Dagegen verlangsamen sie auch, daß ein Gefangener Ihre Männer belastet und durch seine Leidenschaft die Entschlußkraft der Sklaven herabsetzen kann. Es gibt viele Dinge, die Ihre Führungskraft untergraben und zum Mißerfolg der Rebellion durch ein unerwartetes Erscheinen der Truppen in Gefahr bringen können - bellende Hunde, Viehs, die Glocke der Plantage, Gewehrschusse. Es hat keinen Zweck, sich auf die Straße zur Freiheit zu begeben, ohne zuerst die Hunde zu töten, denn die holen Sie später ein für alle Mal ein. Seien Sie vorsichtig! Auf der Stufe "fanatical" sind die Hunde am Anfang des Spiels in ihren Zwingern, werden jedoch später, wenn Ihre Führungskraft absinkt, freigelassen. Achten Sie auf den Verlauf der Nacht, das Morgengrauen bedeutet mit Sicherheit Mißerfolg.

SO GEWINNEN SIE: Das anvisierte Ziel hängt von Ihrem Meister ab.

Wählen Sie den Meister-Verfolger Gilles de la Pommeraie, müssen Sie sämtliche Wachhunde töten und die Straße zur Freiheit erreichen, nachdem 50% der Felder und 25% der Nutzbauten zerstört wurden

Wählen Sie den Meister-Besitzer Arnaud de Ronan, müssen Sie sämtliche Wachhunde töten und die Straße zur Freiheit mit einem Verlust an Sklaven des Meisters von mehr als 75% erreichen.

In beiden Fällen ersetzt ein Töten des Meisters alle diese Bedingungen und führt zu Ihrem offiziellen Sieg. Der Anführer kann den Meister langsam schwächen - indem er alle für ihn arbeitenden Leute tötet. Der Anführer verliert jedoch, wenn: das Morgengrauen kommt, er während des Kampfes getötet wird oder wenn die Truppen intervenieren, oder wenn Ihr Ermessensspielraum unter das Minimum sinkt.

VERSTÄNDNIS IHRES COMPUTER-BILDSCHIRMS: Der Punktezähler:

Trommel: drei Punktezähler übereinander zeigen Ihre Stärke mit bloßen Händen, mit dem Säbel und der Pistole (der Amstrad hat nur einen Zähler, der Ihre maximale Entschlossenheit anzeigt). **Hibiskusblüte**: zeigt Ihre Lebens-Punktzahl: proportional zur Stärke Ihrer Gruppe.

Schmetterling: zeigt Ihre Diskretion, sinkt mit zunehmendem von Ihnen verursachtem Lärm ab. **Nest**: zeigt das von Ihren Männern in Sie gesetzte Vertrauen. **Fackel**: zeigt die abgelaufene Zeit an. **Bewegung**: Sie bewegen sich einer Sicht der Plantage aus der Vogelperspektive. Wenn Sie eine Nahansicht Ihres Standorts wünschen, geben Sie "ENTER" ein oder drücken den linken Knopf des Cursors. **Aktionen**: Brandstiftung, klettern, Schlösser knacken, kämpfen, Leute ausschalten, Sklaven um sich scharen

Diese Aktionen werden auf Bambusstangen in der Nahansicht gezeigt. Positionieren Sie Ihren Cursor auf die Aktion und geben Sie "ENTER" ein oder drücken Sie den linken Knopf des Pfeils zur Weiterführung Ihrer Aktion

So holen Sie sich Rat: Path-finding, Review und Advice.

Sie finden diese drei Funktionen auf den Bambusstangen auf der Vogelperspektive der Plantage.

Drücken Sie "ESC" (oder den rechten Knopf auf dem Pfeil), um den Cursor zu bekommen, und drücken Sie ihn noch einmal (oder "ENTER"), Drücken Sie "ESC" und Sie können sich wieder bewegen. Benutzen Sie "path-finding", um Ihren Weg durch die Gegend oder Ihre Feinde zu finden und benutzen Sie die den Cursor (oder "ENTER"). Die Namen Ihrer Feinde, deren Lebenspunkte und Grausamkeitsstufen erscheinen, wenn Sie den Pfeil niedergedrückt halten.

Die "Advice"-Funktion, die auf der fanatischen Stufe nicht verfügbar ist, bietet Ihnen Rat vom Magier, der bei Ihnen ist.

Die "Review"-Funktion gibt Ihnen einen Überblick über Ihre Leute, Ihre Opfer und der angerichteten Schaden

Wahlmöglichkeiten: Wenn Sie Ihren Gegner nicht im Kampf töten, haben Sie die Wahl, ihn gefangenzunehmen oder hinzurichten. Um ihn gefangenzunehmen, positionieren Sie den Cursor über das Bild der gebundenen Hände und klicken die Maus (oder drücken "ENTER"). Um ihn zu töten, wählen Sie das Skelett. Auch ein Gefangener kann hingerichtet werden: Sie wählen dies über die "Review"-Funktion. Auf der Stufe "defiant" haben Sie automatisch dieselbe Wahl wie Ihr Gegner. Auf der Stufe "rebellious" sind Sie unbewaffnet, Sie müssen sich einen Säbel und Pistolen besorgen. Auf der Stufe "fanatical" haben Sie vor einem Kampf eine Auswahl an Waffen (mit bloßen Händen, oder mit dem Säbel, mit bloßen Händen oder mit der Pistole) Kämpfe: Es gibt zwei Arten von Kämpfen.

Mit bloßen Händen oder mit dem Säbel: auf AMSTRADs oder AMIGAs ist Ihr Gegner auf der linken Seite, auf ATARIs und PCs ist er rechts. So können drei Hiebe bzw. die dazugehörigen Abwehrbewegungen benutzen, wenn Sie sich zum Angriff entschließen. Dies geschieht über die Tastatur. Zur Bewegung benutzen Sie die links/rechts Pfeile (auf einem PC die Tasten X und C); der Joystick (links/rechts) hat auf AMSTRADs und AMIGAs denselben Effekt.

Auf PCs benutzen Sie die Cursor-Tasten und "Return" für alle Kontrollen; die Maus ist nicht kompatibel. Auf AMSTRAD und AMIGA sind PC und ATARI:

Taste für starken Angriff 7/9, für mittelstarke Abwehr 4/6, für langsamen Angriff 1/3.

Taste für starke Abwehr 9/7, für mittelstarke Abwehr 6/4, für langsame Abwehr 3/1.

Auf einem AMIGA können Sie den Joystick in sechs Richtungen rechts und links bewegen und dann kommen Todesstoß anbringen (benutzen Sie ENTER).

FREEDOM

Amiga	Diskette einschieben und Computer anschalten.
Atari ST	LOADER.PRG klicken
Amstrad CPC	RUN'LOADER dann ENTER eingeben
PC	A>-LOADER eintippen, dann ENTER eingeben

Als Vorsichtsmaßnahme empfiehlt es sich, Disketten vor Benutzung zu kopieren. Bei fehlern oder Benutzung des Programms mit einer neuen Grafik-Karte DEL CARTE.INF und ENTER eingeben. Zur Benutzung Ihres Programms auf einer Festplatte, sollten Sie Ihre Disketten auf eine Festplatte kopieren und die "LOADER"-Diskette während des Spiels im Computer lassen.

WICHTIG: Diese Software kommt mit einer Farb-Karte zum Schutz gegen Piratenkopien. Für beide Fragen wählen Sie die betreffende Farbe

THEMA: Wir sind im 19. Jahrhundert, in einem der herrlichen Gebäude der blühenden Kolonien und produzieren Zucker für den Markt der Hauptstadt. Zucker verkauft sich ausgezeichnet. Die Plantage macht riesige Profite. Von Zeit zu Zeit bedrohen nächtliche Ausbrüche die scheinbare Harmonie: die Sklaven rebellieren. Sie sind der Anführer dieser Rebellion und kommandieren Ihre Leute. Sie versuchen, heldenhaft die Freiheit zu erlangen im Verlauf der taktischen Phasen konfrontieren Sie den Gegner, den Vormann, die Aufseher, den Manager - typische Männer mit einer Reihe von physischen Erscheinungsbildern und Persönlichkeiten - entweder mit bloßen Händen oder einem Säbel. Sie kämpfen darüberhinaus tapfer gegen die furchteinflößenden Wachhunde, die auf Ihrer Spur sind. Alles dies geschieht in der Nacht, vor dem Morgengrauen, bzw. bevor die Unterdrückungsarmee ankommt. Trotz wilder Stärke sind menschliche Qualitäten zur Überwindung des Gegners erforderlich - Besonnenheit, Überzeugungskraft und einfühlsame Kooperation sind auf dem Weg zum Sieg von großem Nutzen.

Es gibt drei Schwierigkeitsstufen: Defiant (trotzig), rebellious (aufrührerisch) und fanatical (fanatisch).

ROLLENSPIEL Die Sklaven: 240 Sklaven verteilen sich auf 14 Hütten mit je 10 Feldsklaven; darüberhinaus gibt es 6 Gruppen von 10 Handwerkern, die Hütte des Hexendoktors, die des Medizinmanns, die Hütte des Aufsehers und einen Gefangenen

Sie sind der Anführer: "Freshwater" (in der Kolonie geboren) oder "Saltwater" (in Afrika geboren). Auch die grausamsten Erniedrigungen haben die Flamme der Würde in Ihnen nicht ersticken können. Sie sind der Anführer der Rebellion. Es liegt an Ihnen, die anderen zur Flucht in dieser Nacht zu überzeugen, ohne Pause. Sie arbeiten normalerweise auf dem Feld.

MAKANDAL: Klein aber schnell. Durchschnittliches Ausstrahlungsvermögen. Macht sich innerhalb seiner Gruppe all seine Macht zunutze.

SECHOU: Eine Art furchteinflößender Riese, eine echte Kampfmaschine

Wenig Ausstrahlungsvermögen. Exzellenter Kletterer

SOLITUDE: Schwache und gebrechliche frau. Starke Ausstrahlungskraft. Ihre besondere Stärke sind Brandstiftungen.

DELIA: Durchschnittliche Verfassung und Ausstrahlungskraft, große Geschicklichkeit. Besitzt großes Talent für das Öffnen von Schlössern.

Die Handwerker: Lassen sich leicht zur Teilnahme an der Revolte überzeugen. Sie kämpfen gut und stellen eine beträchtliche Stärke dar.

Die Diener: Ihre Anwesenheit reduziert stark die wilde Entschlossenheit des Gegners.

Der Hexendoktor: AIMABLE: hält den "Zauberstab", mit dem die Grausamkeit des Feindes reduziert wird.

AFOUKAL: hält den "Todesstab", mit dem der Feind hilflos gemacht wird.

Der Medizinmann: ist in der Lage, den Tierdoktor auszuschalten, ohne ihn zu verletzen.

ATUMO: besitzt die Gabe der Wundheilung.

CANOPE: Hat die Macht, Hunde zu vergiften.

Die hixe Manman-DLO: bemüht sich um das Schicksal der Sklaven. Wenn Sie erscheint setzt sie ihre Macht ein, um für einen besonders tapferen Anführer die Nacht zu verlängern

Die Feinde: Der Meister: Der Meister-Besitzer, ARNAUD DE RONAN: Kämpft bis zum bitteren Ende für die Unterdrückung der Anführer, um die Arbeitsmannschaft am Verlassen der Plantage zu hindern. Der Meister-Verfolger, GELLES DE LA POMMERAIE: ein Bürokrat, kein Kämpfer. Durch ein Töten des Anführers konserviert er Felder und Ernten und Produktion.

Der Manager: Seine Aufgabe ist die Produktmaximierung der Plantage. Er organisiert die zur Durchführung der einzelnen Aufgaben notwendige Geräteausgabe.

Pflanzer-Manager NELSON: Steht der Rebellion hart gegenüber. Er nimmt seine Position ein, um Geld zu machen, Sklaven zu besitzen und eines Tages die Plantage als Eigentum zu übernehmen.

Oberer-Manager TREVISE: Hat großen Einfluß auf die Sklaven. Ihm macht das Abbrennen der Hütte und die Zerstörung von Gebäuden nichts aus.

City-Manager BONNETERRE: Kämpft schlecht. Hat keine Autorität über die Sklaven.

REMILIEN: Hart aber fair. Ein schlechter Kämpfer. Von den Sklaven respektiert.

BOLIVAR: Hart und hinterhältig. Ein guter Kämpfer. Die Sklaven hassen ihn.

PASSY: Ehrgeizig. Durchschnittlicher Kämpfer. Hat keinen Einfluß auf die Sklaven.

Der Vorsteher: Er organisiert die Feldarbeit, weckt die Sklaven (durch ein Läuten der Glocke) und meldet Krankheitsfälle. Ein Ausschalten dieses Mannes hätte den best möglichen Einfluß auf ihre Männer.

MANIGA: Brutale Autorität. Kämpft extrem gut.

SANSIQUET: Hat eine starke und ruhige Autorität. Schlechter Kämpfer. Nur selten grausam.

COUDOUT: Fürchterlich. Kämpft relativ gut.

Der Mönch: Er ist zwar unbewaffnet, übt aber großen Einfluß auf die Sklaven aus und kann eine Rebellion total untergraben, wenn der Anführer nicht von einem Hexendoktor begleitet wird.

Der Tier-Doktor LAROCHELLE: Kann nicht kämpfen. Übt durchschnittlichen Einfluß auf die Sklaven aus, die ihn nicht angreifen, es sei denn, sie sind in Begleitung eines Medizinmannes.

STRATEGIESPIEL: Wählen Sie zuerst die Schwierigkeitsstufe des Spiels (defiant, rebellious oder fanatical) und den von Ihnen repräsentierten Anführer. Entscheiden Sie sich für fanatisch, können die Charakteristiken des Anführers oder Ihrer Gegner modifiziert werden. Klicken Sie den Pfeil über den Qualitäten (strong, average, weak), über den Prozentsätzen der Talentverteilung (fire-starting, climbing und lock picking) und über den Namen der Gegner, bis Sie die gewünschte Kombination gefunden haben (innerhalb der festgesetzten Grenzen).

Sie können Ihr Charisma einsetzen, um Ihre Lebenspunktezahl zu erhöhen: scharen Sie soviele Sklaven um sich wie Sie können. Die richtigen Entscheidungen und nachfolgenden Siege steigern Ihre Überzeugungskraft (Ihre Selbstvertrauens-Punkte) und dies hilft Ihnen beim Aufbau Ihrer Gruppe. Wählen Sie Ihre Verbündeten sorgfältig aus; der Hexendoktor ist von großem Nutzen, wenn es um ein Verhindern der Pläne des Mönches geht, wogegen der Medizinmann den Tier-Doktor ohne Schwierigkeiten außer Gefecht setzt. Befinden Sie sich in einer verzweifelten Lage, sollten Sie den Hexendoktor oder den Medizinmann zu Rate ziehen - beide haben ein unbegrenztes Wissen. Wählen Sie auch die Gegner, mit denen Sie sich auseinandersetzin, sorgfältig aus, denken Sie an deren Waffen und an Ihre, an Ihre Lebenspunkte, Ihre Stärke und an die Ihrer Gegner. Vergessen Sie nicht, daß Sie im Kampf Leute verlieren und schützen Sie diejenigen, die am ehesten verwundbar sind. Es ist nicht immer die beste Lösung einen Feind zu töten, denn Gefangene reduzieren die Kampfkraft des verbleibenden Feindes (Geiselprinzip). Dagegen verlangsamen sie auch, daß ein Gefangener Ihre Männer belastet und durch seine Leidenschaft die Entschlußkraft der Sklaven herabsetzen kann. Es gibt viele Dinge, die Ihre Führungskraft untergraben und zum Mißerfolg der Rebellion durch ein unerwartetes Erscheinen der Truppen in Gefahr bringen können - bellende Hunde, Viehs, die Glocke der Plantage, Gewehrschusse. Es hat keinen Zweck, sich auf die Straße zur Freiheit zu begeben, ohne zuerst die Hunde zu töten, denn die holen Sie später ein für alle Mal ein. Seien Sie vorsichtig! Auf der Stufe "fanatical" sind die Hunde am Anfang des Spiels in ihren Zwingern, werden jedoch später, wenn Ihre Führungskraft absinkt, freigelassen. Achten Sie auf den Verlauf der Nacht, das Morgengrauen bedeutet mit Sicherheit Mißerfolg.

SO GEWINNEN SIE: Das anvisierte Ziel hängt von Ihrem Meister ab.

Wählen Sie den Meister-Verfolger Gilles de la Pommeraie, müssen Sie sämtliche Wachhunde töten und die Straße zur Freiheit erreichen, nachdem 50% der Felder und 25% der Nutzbauten zerstört wurden

Wählen Sie den Meister-Besitzer Arnaud de Ronan, müssen Sie sämtliche Wachhunde töten und die Straße zur Freiheit mit einem Verlust an Sklaven des Meisters von mehr als 75% erreichen.

In beiden Fällen ersetzt ein Töten des Meisters alle diese Bedingungen und führt zu Ihrem offiziellen Sieg. Der Anführer kann den Meister langsam schwächen - indem er alle für ihn arbeitenden Leute tötet. Der Anführer verliert jedoch, wenn: das Morgengrauen kommt, er während des Kampfes getötet wird oder wenn die Truppen intervenieren, oder wenn Ihr Ermessensspielraum unter das Minimum sinkt.

VERSTÄNDNIS IHRES COMPUTER-BILDSCHIRMS: Der Punktezähler:

Trommel: drei Punktezähler übereinander zeigen Ihre Stärke mit bloßen Händen, mit dem Säbel und der Pistole (der Amstrad hat nur einen Zähler, der Ihre maximale Entschlossenheit anzeigt). **Hibiskusblüte**: zeigt Ihre Lebens-Punktzahl: proportional zur Stärke Ihrer Gruppe.

Schmetterling: zeigt Ihre Diskretion, sinkt mit zunehmendem von Ihnen verursachtem Lärm ab. **Nest**: zeigt das von Ihren Männern in Sie gesetzte Vertrauen. **Fackel**: zeigt die abgelaufene Zeit an. **Bewegung**: Sie bewegen sich einer Sicht der Plantage aus der Vogelperspektive. Wenn Sie eine Nahansicht Ihres Standorts wünschen, geben Sie "ENTER" ein oder drücken den linken Knopf des Cursors. **Aktionen**: Brandstiftung, klettern, Schlösser knacken, kämpfen, Leute ausschalten, Sklaven um sich scharen

Diese Aktionen werden auf Bambusstangen in der Nahansicht gezeigt. Positionieren Sie Ihren Cursor auf die Aktion und geben Sie "ENTER" ein oder drücken Sie den linken Knopf des Pfeils zur Weiterführung Ihrer Aktion

So holen Sie sich Rat: Path-finding, Review und Advice.

Sie finden diese drei Funktionen auf den Bambusstangen auf der Vogelperspektive der Plantage.

Drücken Sie "ESC" (oder den rechten Knopf auf dem Pfeil), um den Cursor zu bekommen, und drücken Sie ihn noch einmal (oder "ENTER"), Drücken Sie "ESC" und Sie können sich wieder bewegen. Benutzen Sie "path-finding", um Ihren Weg durch die Gegend oder Ihre Feinde zu finden und benutzen Sie die den Cursor (oder "ENTER"). Die Namen Ihrer Feinde, deren Lebenspunkte und Grausamkeitsstufen erscheinen, wenn Sie den Pfeil niedergedrückt halten.

Die "Advice"-Funktion, die auf der fanatischen Stufe nicht verfügbar ist, bietet Ihnen Rat vom Magier, der bei Ihnen ist.

Die "Review"-Funktion gibt Ihnen einen Überblick über Ihre Leute, Ihre Opfer und der angerichteten Schaden

Wahlmöglichkeiten: Wenn Sie Ihren Gegner nicht im Kampf töten, haben Sie die Wahl, ihn gefangenzunehmen oder hinzurichten. Um ihn gefangenzunehmen, positionieren Sie den Cursor über das Bild der gebundenen Hände und klicken die Maus (oder drücken "ENTER"). Um ihn zu töten, wählen Sie das Skelett. Auch ein Gefangener kann hingerichtet werden: Sie wählen dies über die "Review"-Funktion. Auf der Stufe "defiant" haben Sie automatisch dieselbe Wahl wie Ihr Gegner. Auf der Stufe "rebellious" sind Sie unbewaffnet, Sie müssen sich einen Säbel und Pistolen besorgen. Auf der Stufe "fanatical" haben Sie vor einem Kampf eine Auswahl an Waffen (mit bloßen Händen, oder mit dem Säbel, mit bloßen Händen oder mit der Pistole) Kämpfe: Es gibt zwei Arten von Kämpfen.

Mit bloßen Händen oder mit dem Säbel: auf AMSTRADs oder AMIGAs ist Ihr Gegner auf der linken Seite, auf ATARIs und PCs ist er rechts. So können drei Hiebe bzw. die dazugehörigen Abwehrbewegungen benutzen, wenn Sie sich zum Angriff entschließen. Dies geschieht über die Tastatur. Zur Bewegung benutzen Sie die links/rechts Pfeile (auf einem PC die Tasten X und C); der Joystick (links/rechts) hat auf AMSTRADs und AMIGAs denselben Effekt.

Auf PCs benutzen Sie die Cursor-Tasten und "Return" für alle Kontrollen; die Maus ist nicht kompatibel. Auf AMSTRAD und AMIGA sind PC und ATARI:

Taste für starken Angriff 7/9, für mittelstarke Abwehr 4/6, für langsamen Angriff 1/3.

Taste für starke Abwehr 9/7, für mittelstarke Abwehr 6/4, für langsame Abwehr 3/1.

Auf einem AMIGA können Sie den Joystick in sechs Richtungen rechts und links bewegen und dann kommen Todesstoß anbringen (benutzen Sie ENTER).

FREEDOM

Amiga	Insertar el disco y encender la computadora
Atari ST	Apretar LOADER.PRG
Amstrad CPC	RUN "LOADER, entonces aprieta ENTER
PC	A>tecla LOADER, seguido de ENTER

¡COMO PRECAUCION, DUPLICA TUS DISCOS ANTES DE USARLOS!

Si cometes un error o si quieres usar el programa con una carta gráfica nueva, DEL CARTE.INF y aprieta ENTER. Para utilizar tu programa en disco duro, haz una copia de tus discos flexibles a u disco duro y deja el disco "LOADER" en la computadora mientras juegas al juego.

IMPORTANTE: Este software se distribuye con una carta de color que sirve como mecanismo de protección antipiagia. Para ambas cosas, escoge el color correspondiente.

TEMA: Estamos en el siglo dieciocho en unos de los edificios espléndidos de las colonias próseperas que producen azucar destinada al mercado metropolitano. El azucar vende bien. La plantación hace beneficios enormes. Pero a veces violentos disturbios nocturnos surgen y amenazan esta aparente harmonía: los esclavos se sublevan. Tu eres el jefe de esta sublevación y a la cabeza de tu grupo de hombres, intentas hacer un escape heróico hacia la Libertad. A lo largo de las fases tácticas emocionantes te enfrentas con personajes típicos con varios aspectos físicos y personalidades, o con las manos vacías o bien con en sable, - el capataz, los administradores, y el gerente. También te enfrentarás con coraje con los perros de guarda asustantes que pisarán tus talones ...Todo esto antes del amanecer, o antes de que el ejército de la opresión llegue. Pero además de valor y ferocidad, necesitarás cualidades humanas para vencer al enemigo, discreción, persuasiva y un juego sútil de cooperación para conseguir la victoria.

Hay tres grados de dificultad: Provocante, Rebelde y Fanático.

EL REPARTO

Los esclavos: Hay 204 esclavos divididos en: 14 chozas de 10 esclavos de campo cada una, 6 grupos de 10 artesanos, y la choza del doctor brujo, la choza del hechizero, la choza del líder y un prisionero **Tu eres el líder:** "aguadulce" (nacido en la colonia) o "agua salada" (nacido en Africa). Incluso los actos más crueles no han extinguido tu pequella llama de dignidad. Tu eres el instigador de la rebelión. Tendrás que convencer a los demás, sin parar, a que escapen esta noche. Normalmente trabajas en el campo.

MAKANDAL: Pequeño pero rápido. Carisma normal. Se aprovecha de todos sus poderes dentro de lo razonable

SECHOU : Un tipo de gigante pavoroso, una verdadera fiera luchadora. Carisma débil. Tiene mucha habilidad para trepar.

SOLITUDE: Una moza débil y fragil. Carisma muy fuerte. Excelente en empezar fuegos.

DELIA: Fisico y carisma normal pero con gran destreza. Es una gran espadista.

Los artesanos: Serán fácilmente persuadidos a juntarse a la sublevación. Luchan con valor y reprpesentan fuerzas fiables. **Los criados:** Su presencia reduce en gran parte a la ferocidad del enemigo.

El doctor brujo: AIMABLE: Posea la "varilla del mal" que reduce la fercidad del enemigo.

AFOUKAL: Posea la "varilla de la muerte" que vuelve inofensivo al enemigo. El hechizero: Puede volver inofensivo al médico de animales sin hacerle daño. **ATOUMO:** Tiene el poder de curar heridas. **CANOPE:** Tiene el poder de envenenar a los perros. **MANMAN - DLO La sirena:** Le preocupa mucho el destino de los esclavos. Cuando aparece utiliza sus poderes para alargar la noche para un líder especialmente valiente.

Los enemigos: El Amo: El amo-dueño, ARNAUD DE RONAN: Luchará hasta el final cueste lo que cueste, para sojuzgar a los líderes para evitar que se escapen los trabajadores de la plantación.

El gerente-cultivador NELSON: Se vuelve muy feroz enfrentado con una rebelión. Tiene esta posición para ahorrar dinero y ser propietario algún día de sus propios esclavos y plantación. **El gerente y oficial TREVISE**: Tiene una gran influencia sobre los esclavos. Queda impasible ante la quema de campos y la destrucción de los cobertizos. **El gerente de la ciudad BONNETERRE:** No lucha bien . No tiene autoridad sobre los esclavos.

REMILIEN: Duro pero justo. Un luchador débil. Los esclavos le tienen mucho respeto.

BOLIVAR : Duro y malvado. Lucha bien. Odiado por los esclavos.

PASSY: Ambicioso. Luchador normal. No tiene influencia sobre los esclavos.

El capataz : el organiza el trabajo del campo, despierta a los esclavos (sonando la campana), informa en casos de enfermedad. Volverle inofensivo sería la forma